

**L+R** 정면으로 자동 시점 전환

**R** 시점 전환

**L** 시점 전환

**B** 임시 무기 버리기

**Left Stick** 이동

**A** 무기 चु기/  
텍스트 진행

**R** 공격

**Start** 게임 일시 중지/스토리북 건너뛰기



Microsoft  
game studios



# 안전을 위한 주의 사항

## 광과민성 반응에 대하여

극소수의 사람들은 비디오 게임 등에서 볼 수 있는 번쩍이는 빛이나 무늬 같은 시각적 이미지에 노출될 경우 발작을 일으킬 수 있습니다. 발작 증세나 간질 병력이 없던 사람도 비디오 게임을 하는 동안 알 수 없는 원인으로 이러한 “광과민성 간질 발작”을 일으킬 수 있습니다. 광과민성 간질 발작은 현기증, 환각, 눈이나 얼굴의 경련, 팔이나 다리의 경련이나 떨림, 방향 감각 상실, 정신 착란, 일시적인 의식 상실 등과 같은 여러 가지 증상으로 나타날 수 있습니다. 발작으로 인한 의식 상실이나 경련으로 쓰러지거나 가까운 물체에 부딪혀서 다칠 수도 있습니다.

이런 증상 중 한 가지라도 경험하게 되면 즉시 게임을 중단하고 의사와 상의하십시오. 어린이와 청소년은 어른에 비해 이러한 발작을 일으키기 쉬우므로 부모님께서 자녀가 이러한 증상을 보이지 않나 살펴보고 자녀에게 위와 같은 증상이 나타난 적이 있는지 확인하셔야 합니다.

광과민성 간질 발작의 위험을 줄이려면 TV 화면에서 멀리 떨어져 앉거나, TV 화면이 작은 것을 사용하거나, 조명이 밝은 곳에서 게임을 하거나, 나른하고 피곤할 때는 게임을 하지 않는 등의 예방 조치를 취하십시오.

본인은 물론 친척 중에서 발작 또는 간질 병력이 있는 사람이 있다면 게임을 하기 전에 의사와 상의하십시오.

건강 및 안전을 위한 기타 주의 사항 Xbox 제품 설명서에는 소프트웨어를 사용하기 전에 반드시 알고 있어야 하는 건강 및 안전을 위한 주의 사항이 들어 있습니다.

## TV 손상 방지

특정 TV와는 사용하지 마십시오. 일부 TV 중에서 특히 전면 또는 후면 프로젝션 TV에서 Xbox 게임을 비롯한 비디오 게임을 할 경우 TV 화면이 손상될 수 있습니다. 정상적으로 게임을 하는 동안에 화면에 표시된 정적인 이미지가 화면에 “새겨지는(burn in)” 현상이 발생할 수 있습니다. 이럴 경우 비디오 게임을 하지 않을 때에도 정적인 이미지의 그림자가 항상 화면에 나타나게 됩니다. 비디오 게임을 대기 상태로 두거나 일시 중지할 경우에도 이와 유사한 손상이 있을 수 있습니다. TV 제조업체의 설명서를 참조하여 귀하의 TV에서 비디오 게임을 해도 문제가 없는지 알아보십시오. TV 설명서에서 이러한 정보를 찾을 수 없을 경우에는 TV 판매 대리점이나 제조업체에 문의해서 비디오 게임을 해도 문제가 없는지 문의하십시오.

# 목차

이야기의 시작 .....	2
등장 인물 .....	4
시작하기 .....	6
컨트롤러 .....	8
게임 화면 .....	10
게임 설명 .....	12
챌린지 .....	18
아이템과 비밀들 .....	20
무기 .....	22
괴물들 .....	24
힌트 .....	26
제작진 .....	27
보증 .....	28
고객 지원 .....	29

# 이야기의 시작

## 폭풍 속의 음침한 저택

오랜 여행으로 피로가 쌓인 쿠퍼와 앰버는 점점 길을 잃고 헤매고 있었는데 설상가상으로 폭풍우마저 치기 시작했습니다. 그러던 중 어둠 속에서 어렴풋이 보이는 큰 성을 발견하게 되었습니다.

마치 먹이를 노리는 독수리처럼 언덕 꼭대기에 자리잡은 구울헤이븐 성은 번개가 내려칠 때마다 어둠 속에서 번뜩거렸습니다.

게다가 이 저택은 지도에도 나오지 않는 건물이었습니다.

쿠퍼는 두려움에 몸을 부들부들 떨면서 60년대의 공포 영화에서나 나올직한 이 저택에서 쉬어 가느니 차라리 폭풍우를 헤치고 나가는 것이 낫다고 생각했습니다. 하지만 걷는 데 지친 앰버는 쿠퍼의 생각은 아랑곳하지 않고 쿠퍼가 가까운 곳에 사람이 지낼 수 있는 다른 마을이 있는지 지도에서 다시 한 번 확인하기도 전에 쿠퍼를 이끌고 이미 정문으로 들어서고 있었습니다.

한마디로 엄청난 실수였죠.

쿠퍼가 구울헤이븐으로 들어가는 앰버를 말리려는 순간 갑자기 나타난 구울헤이븐의 괴물들이 앰버를 납치하고 말았습니다! 그리고 단 몇 초만에 아무런 흔적도 없이 사라졌습니다. 너무나 순식간에 일어난 일이라 한동안 정신을 차리지 못했던 쿠퍼는 이내 앰버를 구출하기로 결심했습니다.

구울헤이븐 성이 얼마나 무섭고, 얼마나 많은 위험이 도사리고 있는 곳인지 쿠퍼는 아직 모르고 있었습니다. 첫 번째 괴물이 나타났을 때 이곳이 평범한 건물이 아니라는 것은 눈치챘지만 건물 안에 얼마나 많은 괴물이 있는지, 이 괴물들이 어디에서 온 괴물인지, 정체를 알 수 없는 구울헤이븐의 주인이 어떤 음모를 꾸미고 있는지 전혀 알지 못했습니다.





# 등장 인물



쿠퍼

평범한 소년이지만 머리가 쭈뼛 설 정도로 공포스러운 구울헤이븐 성에서 앰버를 구출하기 위해 최선을 다하는 우리의 영웅!

정말 운 나쁜 하루를 보내고 있으며 구울헤이븐에서 구출되기를 기다리고 있는 쿠퍼의 여자 친구



앰버

쿠퍼가 구울헤이븐 성 안에서 첫 번째로 만나게 되는 인물이자 앞으로 많은 도움을 주게 될 구울헤이븐 성의 늙은 집사



크리븐

특수한 요리법으로 큰 도움을 주는 구울헤이븐 성의 요리사. 하지만 조수를 고르는 안목은 좀...



수프월 부인



피들워스

정원과 건물 외부 관리라는 그저 그런 임무를 맡고 있는 구울헤이븐 성의 정원사



밥스 버프브라스

좀 신경질적이지만 이곳에서의 오랜 경험으로 많은 것을 알고 있는 구울헤이븐 성의 하녀



크랙팟 박사

정신 이상 증세가 있는 과학자로서 괴물들과 밀접한 관계가 있어 보이는 바론의 오른팔



바론 폰 구울

쿠퍼가 겪고 있는 이 모든 고생의 원흉이며 최종 대결을 피할 수 없는 구울헤이븐 성의 주인



# 시작하기

빨리 괴물을 혼내 주고 싶다고요? 좋아요! 바로 그런 마음가지미이 중요합니다. 하지만 우선 모험을 시작하기 전에 몇 가지 사항을 알고 있어야 합니다.

소개 화면이 지나가면 게임으로 들어가는 저장 화면이 나옵니다. 게임을 저장할 수 있는 슬롯이 3개 있으며 게임을 처음 시작할 때는 모두 비어 있습니다. **(+)** (방향 패드)를 사용해 빈 슬롯을 선택하고 **(A)**를 눌러 슬롯을 엽니다. 다음에는 **(+)** (키 이동), **(A)** (선택), **(L)** 또는 **(R)** (텍스트 커서 이동) 및 **(X)** (모드 변경)를 사용해 이름을 입력하세요.

참고: 저장해 놓은 게임이 있으면 **(A)**를 눌러 슬롯을 열거나 **(X)**를 눌러 저장된 게임을 삭제할 수 있습니다. 슬롯을 열고 **(Y)**를 누르면 저장된 게임의 정보와 점수가 표시됩니다.

마지막으로 각 슬롯을 선택하면 게임 플레이에 필요한 3가지 메뉴가 표시됩니다.

## 게임 시작

게임 시작을 선택하면 게임이 시작됩니다. 슬롯에 게임 데이터가 저장되어 있으면 가장 많이 진행된 스테이지부터 시작되므로 다른 스테이지부터 시작하려면 게임 옵션 메뉴에서 부 별로 다시 하기 옵션을 선택하세요. 물론 아직도 도달하지 못한 부를 선택할 수는 없습니다.

## 게임 옵션

게임 옵션을 선택하면 현재 슬롯에 저장되어 있는 게임의 진행 상황에 따라 이미 완료한 부를 다시 즐길 수 있을 뿐만 아니라 스토리북을 다시 보거나 제작진 또는 다른 Xbox 데모 게임을 볼 수도 있고 시점 전환 및 컨트롤러 진동과 같은 게임 설정도 변경할 수 있습니다.

## 보너스 챌린지

숨겨진 보너스북(아이템과 비밀들, 20~21페이지 참조)을 찾아 잠겨 있는 보너스 챌린지를 여세요. 보너스 챌린지를 완수하여 메달을 받으면 상상을 초월하는 추가 보너스를 열 수 있습니다. 처음에는 이 챌린지를 열 수 없지만 보너스북을 열심히 찾아 보세요.



너무 욕심 부려서 앞 부분을 건너뛰지 마세요! 뒤에 나오는 괴물은 훨씬 더 무섭습니다.



# 컨트롤러

**L** 시점 전환

**L+R** 정면으로 자동 시점 전환

**R** 시점 전환

**B** 임시 무기 버리기

**○** 이동

**A** 무기 줍기/텍스트 진행

**R1** 공격

**▶** 게임 일시 중지/  
스토리북 건너뛰기

## 일시 중지 메뉴 옵션

- 게임 점수 페이지로 이동
- 지도 페이지로 이동
- 게임으로 돌아가기
- 게임 끝내기
- 챌린지 규칙 보기  
(챌린지 도중에만)

발사하는 무기를 집었을 때는  
**R1** 을 원하는 방향으로 살짝  
움직여서 무기를 휘두르거나 발사할  
방향으로 **R1** 을 미세요.



# 게임 화면



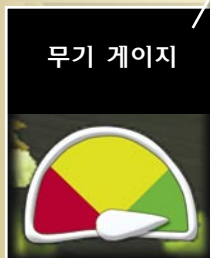
쿠퍼



주 무기



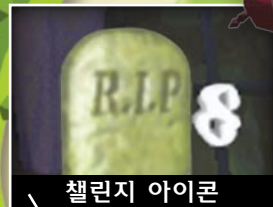
챌린지 문



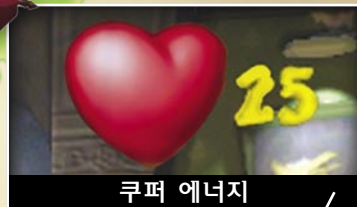
무기 게이지



괴물 에너지



챌린지 아이콘



쿠퍼 에너지



괴물들



임시 무기 잡기 아이콘

# 게임 설명

## 구울헤이븐에 익숙해지기

쿠퍼가 구울헤이븐의 방에 들어서거나 복도를 지날 때마다 어떤 일이 벌어질지 전혀 알지 못하는 것처럼 Grabbed by the Ghoulies에서는 예상치 못한 놀라운 일들이 일어날 수 있으니 긴장을 늦춰서는 안됩니다.

좀 더 자세히 설명드리자면 구울헤이븐 성에서는 계속 앞으로 전진하기만 하면 되는 것이 아닙니다. 쿠퍼는 전혀 기대하지 않았던 인물에게서 힌트나 도움을 받고 비밀 통로, 새로 열린 문, 잘 알려지지 않은 길을 찾아 왔던 길을 되돌아 가야 할 수도 있습니다. 가끔은 이런 도움이 지나쳐서 게임이 너무 쉽게 느껴질 수도 있지만 이런 상황에서 누군들 도움을 무시할 수 있을까요?

어떤 방을 여러 번 방문할 수도 있습니다. 하지만 같은 방이라고 해서 항상 똑같은 일이 일어날 것이라고 생각하지는 마세요. 아무런 방해없이 같은 방을 한 번, 두 번, 세 번 쉽게 지나갈 수 있을지 모르지만 다음에 다시 그 방에 들어갈 때는 여러 마리의 괴물이 기다리고 있을지도 모릅니다.

이 이야기의 교훈이 뭐냐구요?  
세상에 공짜는 없다!

## 부(Chapters)

Grabbed by the Ghoulies에서 쿠퍼의 모험은 여러 부로 구성되어 있습니다. 각 부마다 새로운 임무가 있으며 첫 번째 목표는 괴물로부터 앰버를 구출해 내는 것입니다. 1부의 끝 부분에서 앰버를 구출했다고 해서 이야기가 끝나는 것은 아닙니다. 우리의 영웅 쿠퍼에게는 더 많은 모험이 기다리고 있습니다.

이야기가 부 별로 구성되어 있기 때문에 일일이 모든 스테이지를 거치지 않고도 저장 슬롯의 게임 옵션 메뉴를 사용해 특정 장소로 돌아가거나 좋아하는 스테이지로 바로 이동할 수 있습니다.





## 방

구울헤이븐 성은 무시무시한 낮선 그림자와 기괴한 소리들로 가득찬 여러 방들로 나누어져 있는데, 여기저기 벽지가 뜯긴 좁고 음침한 복도에서부터 넓다란 바깥 농장까지 50개가 넘는 서로 다른 크기의 방이 있습니다.

각 부는 각각 크기와 난이도가 다른 여러 개의 방으로 이루어져 있습니다. 어떤 모험이 기다리고 있는지는 직접 부딪혀서 알아내는 수밖에 없습니다. 구울헤이븐에서의 모든 임무를 완수하고 나면 구울헤이븐의 내부에 대해 크리븐보다 더 많이 알게 될 것입니다!



## 괴물들과의 대결

비록 자신이 원했던 상황은 아니지만 쿠퍼는 어떠한 경우에도 절대 포기하지 않고 최선을 다해 모험을 헤쳐 나갈 각오가 되어 있습니다. 쿠퍼는 무수히 많은 괴물들을 상대로 용감하게 맞섭니다. 때로는 괴물들에 대한 복수심으로, 때로는 너무 겁에 질린 나머지 오히려 앞뒤 안 가리고 공격할 때도 있습니다. 무기 공격은 물론 맨손으로도 공격할 수 있습니다.

무기를 가지고 있거나 없거나에 관계없이 공격할 때는 언제나 **R** (오른쪽 엄지스틱)을 사용합니다. 이동할 때는 **L** (왼쪽 엄지스틱)을 사용하므로 바라보고 있는 방향 뿐 아니라 어떤 방향으로든지 주먹 공격, 발차기, 무기 발사 등의 공격을 할 수 있습니다. 모든 방향으로 공격이 가능하기 때문에 위험에 처했을 때 매우 유용합니다.

우리의 영웅 쿠퍼는 무기가 없어도 본인 스스로 놀랄만큼 다양한 방법으로 공격합니다. 공격 방법은 목표물과의 거리, 공격 자세에 따라 달라집니다. 거리와 자세가 알맞으면 연속 공격을 하기도 합니다. 구울헤이븐 성에는 여러 가지 임시 무기와 주 무기가 숨겨져 있습니다. 이 무기들의 기능과 이점에 대한 자세한 설명은 22~23페이지의 무기 부분을 참고하세요.

## 에너지



빨간 하트는 쿠퍼의 에너지를 표시합니다. 쿠퍼가 약해지거나 겁을 먹을수록 에너지가 줄어들면서 오동치가 시작합니다. 게임 중반에는 쿠퍼가 방에 들어갈 때의 시작 에너지가 일정하지 않고 달라지기 때문에 챌린지(18~19페이지 참조) 완수가 생각보다 어려워집니다.

쿠퍼가 괴물들의 공격을 받거나 쇼크에 빠지면 에너지가 감소합니다. 에너지를 모두 잃으면 기절하게 됩니다. 하지만 기절한다고 모험이 끝나는 것은 아닙니다. Grabbed by the Ghoulies에는 게임 오버 화면이 절대 나타나지 않습니다. 대신 플레이 중이던 편을 다시 시작하거나 적당한 지점에서 다시 시작하게 됩니다.

너무 자주 기절하지는 마세요.  
다른 사람이 보면 창피하잖아요...



## 쇼크



쿠퍼는 구울헤이븐의 으스스한 분위기와 숨어 있는 괴물들 때문에 항상 긴장하고 있기는 하지만 간혹 깜짝 놀라서 쇼크에 빠지는 경우도 있습니다.

예고없이 울리는 전화벨 소리나 창문에 갑자기 출현하는 괴물 등이 쇼크를 일으키는 공격입니다. 쇼크 공격의 파장을 피하지 못하면 쿠퍼는 너무 놀라 그 자리에 얼어붙게 됩니다. 움직이지 못하게 될 뿐만 아니라 너무 놀라 자신의 방어조차 할 수 없습니다. 당연히 괴물을 공격할 수도 없게 됩니다. 이때 운이 나빠서 괴물의 공격이라도 받는다면 보통 때보다 두 배로 다치게 됩니다.

## 슈퍼 쇼크



쇼크보다 더 위험한 공격입니다.

슈퍼 쇼크는 게임 중에 언제든지 발생할 수 있습니다. 쿠퍼가 움직이다 당할 수도 있고

스토리 진행 중에 당할 수도 있으므로 항상 긴장하고 있어야 합니다. 대신 슈퍼 쇼크를 당하면 화면에 여러 개의 단추가 나타나므로 쉽게 알아차릴 수 있습니다. 단추를 표시된 순서대로 빨리 눌러서 쿠퍼가 두려움을 떨쳐내도록 도와줘야 합니다. 단추를 너무 늦게 누르면 소중한 에너지를 잃게 되니 항상 슈퍼 쇼크를 조심하세요!



# 챌린지



챌린지에서는 다양한 괴물들을 재미있게 만날 수 있고 Grabbed by the Ghoulies만이 제공하는 신나는 게임 액션들을 경험할 수 있습니다. 놀랄만큼 기이한 현상 앞에서도 꾀꿉이 살아 남아야 하는 등 다채로운 챌린지가 여러분을 기다리고 있습니다.

방에 들어서자마자 챌린지가 시작되지는 않지만 챌린지가 시작되면 금방 알아볼 수 있습니다. 출구가 갑자기 챌린지 문으로 바뀌면 챌린지가 시작된 것입니다. 챌린지를 끝내기 위한 조건이 화면에 나타나며 이를 완수하기 전에는 그 방을 나갈 수 없습니다. 챌린지를 완수하면 문이 열립니다. 혹시 기절하게 되더라도 다시 시도하면 됩니다.

규칙을 어기거나 시간 제한을 넘기면 무시무시한 저승 사자가 나타나는데, 저승 사자는 살짝 닿기만 해도 쿠파를 기절시키는 힘을 가졌습니다. 저승 사자가 나타나도 챌린지를 완수할 수는 있지만 험지는 않을 것입니다.

게임을 진행할수록 여러 가지 챌린지 조건이 혼합되어 난이도가 점점 높아집니다.

챌린지 종류	설명
한 종류만 처치	특정한 종류의 괴물을 모두 물리쳐야 합니다.
모든 괴물 처치	모든 괴물을 물리쳐야 합니다.
열쇠 찾기	방안의 물건에 숨겨진 열쇠를 찾아야 합니다.
괴물이 가진 열쇠 찾기	열쇠를 가진 괴물을 물리치고 열쇠를 찾아야 합니다.
무기 사용 금지	무기를 사용하지 않고 챌린지를 완수해야 합니다.
무기만 사용	무기만 사용해서 싸워야 합니다.
맞지 않기	한 대도 맞지 않고 챌린지를 완수해야 합니다.
교대로 처치	같은 종류의 괴물을 연달아 처치하면 안됩니다.
정해진 수만큼 처치	정해진 수만큼 괴물을 처치해야 합니다.
아무 괴물이나 정해진 수만큼 처치	괴물 종류에 상관없이 정해진 수만큼 처치해야 합니다.
특정 괴물 처치하지 않기	특정한 종류의 괴물을 처치하면 안됩니다.
처치하지 않기	어떤 괴물도 처치하면 안됩니다.
공격 횟수 제한	정해진 횟수만 공격해 챌린지를 완수해야 합니다.
물건 부수지 않기	방안에 있는 물건을 부수면 안됩니다.
생존	정해진 시간까지 살아남아야 합니다.
시간 제한	정해진 시간 안에 챌린지를 완수해야 합니다. 다른 챌린지 종류에 추가될 수 있습니다.

# 아이템과 비밀들

구울헤이븐 성에 있는 온갖 물건들을 무기 삼아 괴물을 공격할 수 있습니다. 하지만 무기보다도 더 유용하게 쓰일 수 있는 아이템이 있습니다. 그 중에는 지도처럼 적당한 때 자동으로 제공되는 아이템도 있고 방 곳곳에 숨겨져 있어서 직접 찾아내야 하는 아이템도 있습니다.

## 부술 수 있는 것들

괴물과 싸우다 보면 주위 물건을 집거나 부술 수 있다는 것을 금방 알아차릴 수 있습니다. 이런 방법으로 임시 무기를 얻는 요령을 익히게 되면 괴물과의 싸움이 훨씬 쉬워집니다. 맨손으로도 훌륭히 싸우는데 무기까지 들게 되면 아무도 쿠퍼를 막아낼 수 없습니다. 그리고 바론의 집안을 신나게 부수다 보면 더 좋은 보너스 아이템도 얻을 수 있습니다.

## 수프월 부인의 영양 수프

건강을 회복시켜 주는 영양 수프를 만드는 데 뛰어난 능력을 가지고 있는 수프월 부인은 많은 사람들이 영양 수프를 맛볼 수 있도록 구울헤이븐 성의 여기저기에 여러 개의 영양 수프를 흩어 놓았습니다. 하지만 조심하세요. 어떤 수프는 예상하지 못한 부작용을 일으키기도 합니다!

## 보너스북



구울헤이븐 성의 모든 방에는 보너스북이 있습니다. 어떤 방에는 여러 개의 보너스북이 있기도 합니다만 한 번에 한개씩만 가져올 수 있습니다. 같은 방에 있는 다른 보너스북은 다음 방문 때에 가져올 수 있습니다.

보너스북을 꼭 찾아야 하는 것은 아니지만 많이 찾을 수록 게임 옵션 메뉴에서 더 많은 옵션을 사용할 수 있습니다. 게임을 모두 끝낸 경우에는 처음부터 다시 시작할 필요 없이 각 부를 다시 플레이하면서 미처 찾지 못한 보너스북을 찾으면 됩니다.

## 잡혀 있는 아이들

구울헤이븐 성의 어떤 방에는 바론에게 붙잡혀 온 불쌍한 아이들이 갇혀 있습니다. 하지만 모험 초기에는 아이들을 구할 수 없으며 나중에 다시 와서 구출해야 합니다. 아이들을 구출해 주면 특별한 보상이 있을지도 모릅니다.



# 무기

쿠퍼가 구울헤이븐 성에서 사용할 수 있는 무기는 크게 임시 무기, 주 무기, 특수 무기와 같이 세 가지로 나눌 수 있습니다.



## 주 무기

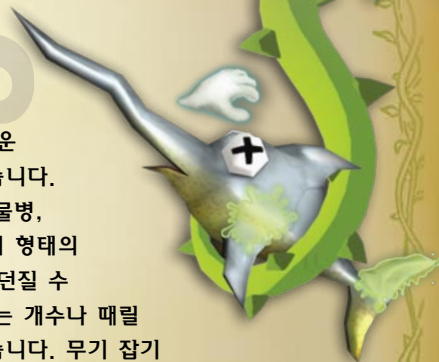
주 무기는 중요한 시점에 쿠퍼가 다른 등장 인물로부터 받게 됩니다. 주 무기는 원래 그 무기를 주었던 사람이 되찾아 가는 그 때까지는 쿠퍼가 자동으로 사용할 수 있게 됩니다.

주 무기는 대개 다른 방법으로는 피해를 입힐 수 없는 괴물을 공격하는 데 사용되므로 임무 완수에 매우 중요한 역할을 합니다. 예를 들어 애드나라는 마늘 총은 쿠퍼가 쉽게 처치할 수 없는 뱀파이어를 물리칠 때 사용되며 촛불은 쿠퍼의 길을 밝혀 주는 한편 미이라를 공격할 수 있는 무기 역할도 합니다.

주 무기에는 정해진 게이지가 있으며 사용할 때마다 게이지가 내려갑니다. 하지만 다행히도 사용하지 않을 때는 게이지가 다시 찹니다. 그러니까 함부로 사용해서 정작 필요할 때 사용하지 못하는 일이 없도록 해야 하지만 설사 게이지가 바닥이 되더라도 몇 초만 견디면 다시 사용할 수 있습니다.

## 임시 무기

구울헤이븐 성에 있는 여러 가지 집기를 사용하면 어려운 상황을 쉽게 해결할 수 있습니다. 의자나 당구 큐, 꽃병이나 물병, 책이나 햄버거 등 여러 가지 형태의 물건을 집어서 휘두르거나 던질 수 있습니다. 물론 던질 수 있는 개수나 때릴 수 있는 횟수는 정해져 있습니다. 무기 잡기 아이콘이 나타나면 **A**를 눌러 무기를 잡고 **R**을 눌러 공격하세요. 더 좋은 무기가 나타나면 **B**를 눌러 가지고 있던 무기를 버릴 수도 있습니다.



## 특수 무기

임시 무기와 같은 방법으로 사용되지만 집을 수 없는 고정된 물건입니다. 당구대나 소파 같은 이러한 무기는 집을 수는 없지만 제자리에서 돌려서 괴물을 공격할 수 있습니다. 사용할 수 있는 경우 임시 무기 잡기 아이콘이 나타나므로 잘 살펴보세요. 이러한 특수 무기는 파괴되어 쓸모가 없어질 때까지 사용할 수 있습니다. 하지만 아쉽게도 구울헤이븐 성 내에 그다지 많지는 않습니다.



# 괴물들

구울헤이븐 성의 화려한 방들과 어두운 복도에는 여러 종류의 괴물들이 가득합니다. 그리고 이들은 하나같이 쿠퍼의 존재를 매우 불만족스럽게 생각하고 있습니다. 괴물들은 사람의 모습에 가까운 생물일 수도 있고, 동물이나 물건일 수도 있으며, 살아 있거나 죽었거나, 움직이거나 멈춰있을 수도 있습니다. 제각기 모습과 성질이 다르지만 이 괴물들은 모두 다 위험하여 쿠퍼가 앰버를 구출해서 이곳을 벗어나기 위해서는 반드시 물리쳐야 할 존재입니다.



괴물의 종류가 많기 때문에 잠깐이라도 한 눈을 팔면 여러 가지 부상을 당하게 됩니다. 좀비, 미이라, 해골, 닌자 임프, 저주에 걸린 가구 등에 의해 물리거나, 할퀴이거나, 얻어 맞거나, 데거나, 감전되거나, 저주에 걸릴 수 있습니다. 절대로 한 눈 파는 일이 없도록 주의하세요!

괴물들은 자기 편의 숫자가 많다고 해서 절대로 봐주거나 정정당당하게 싸우는 법이 없습니다. 방안에 15~20마리씩 있다고 해도 모두 함께 공격할테니 단단히 준비하세요!





# 게임 힌트



오, 여기 계셨군요, 집사 크리본입니다.  
쿠퍼님에게 도움이 될만한 몇 가지  
팁이 생각났습니다.

- **R**을 한 쪽 방향으로 밀고 있으면 연속해서 여러 가지 기술로 공격하고 살짝 밀었다 놓으면 한 번만 공격합니다.
- 여러 마리의 괴물들에게 포위된 경우 먼저 가장 가까이 있는 괴물을 기절시키면 시간을 잠시 벌 수 있습니다.
- 주저하지 말고 방 안을 전부 부숴 버리세요. 젊은 사람들이 말하는 투로 "모조리 날려 버려요!"
- 항상 주변의 무기를 잘 활용하세요. 어떤 경우에는 아주 하찮게 보이는 물건도 생명을 구할 수 있는 훌륭한 무기가 될 수 있습니다.
- 정해진 규칙에 따라 행동해야 게임을 진행하기가 쉽습니다. 저승 사자가 나타나지 않게 하려면 화면 왼쪽 위에 있는 챌린지 조건을 잘 지켜주세요.
- 쇼크 상태에 빠지셨나요? 그렇다면 일단 정신부터 빨리 차려야 합니다. 쇼크 상태에 빠져 있는 동안에는 괴물들의 공격을 받으면 두 배로 다치게 되니까요.
- **L**와 **R**를 사용해 시점을 전환할 수 있다는 것을 잊지 마세요. 또한 두 트리거를 동시에 당기면 시점이 정면을 바라보게 됩니다. 시점을 바꿔서 괴물이 있는 방향을 계속 쳐다보는 것이 유리합니다.

# 제작진

## Rare Credits

Game Design  
Gregg Mayles  
Steve Malpass  
Gavin Price

Art & Graphics  
Steve Mayles  
Ed Bryan  
Steven Hurst  
Neill Harrison  
Darren Nesbitt  
Andrew  
Pollington

Software  
Chris Sutherland  
Phil Baker  
Michael Boulton  
Will Bryan  
Kieran Connell  
Salvatore Fileccia  
David Pashute  
James Thomas  
Mark Wilson

Music & Sound Effects  
Grant Kirkhope

Voices  
Steve Malpass  
Estelle Ellis  
Grant Kirkhope  
Steve Mayles  
David Pashute  
Ed Bryan  
Chris Sutherland  
Louise Jacobs  
Ben Cullum  
John Silke

## Quality Assurance

Huw Ward  
David Wong  
Richard Cousins  
Gareth Stevenson  
Chris Allcock  
Robert Batch  
Ross Bullimore  
Simon Chang  
Liam Davey  
Andrew Kimberley  
Christian Leech  
Scott MacDowall  
Luke Munton  
David Parkinson  
Hinesh Patel  
Gary Phelps  
Anthony Salway  
Matthew Smalley

## Production

Simon Farmer  
Andy Wilson  
Leigh Loveday

## Executive Producers

Tim Stamper  
Chris Stamper

## Microsoft Credits

Program Management  
Earnest Yuen

## Test

Tom Arnold  
Andrew Franklin  
Sean Kellogg

Chris Hind  
Sean Jenkin  
Mike Vargas (Volt)  
Cap Stahelin (Volt)  
David Neel (Volt)  
Ty Roberts (Volt)  
George Townsend (Volt)  
Steve Lang (Volt)

User Testing  
Eric Schuh

Management  
Jim Veevaert  
Ken Lobb  
Phil Spencer  
Ed Fries

User Experience  
Keith Cirillo  
Dana Ludwig  
Jason Groce

## Localization

Jenni Gant  
Dublin Localization  
Japan Localization  
Korea Localization  
Taiwan Localization

Product Marketing  
Chuck Frizelle

Print and Packaging  
Operations

Ernst Janson  
Darin Stumme (Volt)

## 한국에서 구입한 Xbox 게임 소프트웨어(“게임”)를 위한 제한 보증서

### 보증

Microsoft Corporation(“Microsoft”)은 본 게임의 최초 구입자인 귀하께 본 게임 구입 후 6개월 동안 실질적으로 동등한 매뉴얼에 기재된 바와 같이 실행됨을 보증합니다.

이 기간 내에 본 보증서가 보증하는 바와 달리 본 게임에 이상이 있는 경우 아래 기재된 절차에 따라 귀하께서 구입하신 판매점의 선택에 따라 무료로 이를 수리하거나 교환 받을 수 있습니다. 본 제한 보증서는 본 게임이 영업용 또는 영리를 목적으로 사용되거나, 본 게임에 발생하는 문제가 사고, 남용, 바이러스 또는 오용과 관련된 경우에는 적용되지 않습니다.

### 6개월 내 반환

보증과 관련한 요청은 귀하께서 구입하신 판매점에 하여야 합니다. 본 게임을 구입 영수증 사본과 귀하께서 경험한 문제점에 대한 설명과 함께 귀하의 판매점에 반환하십시오. 판매점은 그 선택으로 본 게임을 수리 또는 교환하여 드릴 것입니다. 교환된 게임의 경우 게임 구입으로부터 6개월, 또는 교환 시점부터 10일 중 먼저 도래하는 기간까지 본 보증이 유효합니다. 어떠한 이유로 본 게임을 수리 또는 교환할 수 없는 경우 귀하께서 게임 구입을 위하여 지출한 가격의 범위 내에서 귀하께서 입은 통상 예상되는 직접적인 손해(그 밖의 손해는 제외함)만을 보상 받으실 수 있습니다. 위와 같은 사항(수리, 교환 또는 손해 제한)은 귀하께서 받으실 수 있는 유일한 구제 수단입니다.

### 제한

본 제한 보증서는 다른 모든 명시적인 또는 법령상의 보증, 조건 또는 의무를 대체하는 것으로, 그 밖에 Microsoft, 그 판매점 또는 공급자 등을 구속하는 다른 성격의 보증은 없습니다. 본 게임 또는 그에 포함된 매체에 적용되는 묵시적인 보증은 위에 기재된 기간에 한정됩니다. 법률상 허용되는 최대 한도로, Microsoft, 그 판매점 또는 공급자는 본 게임의 소지, 사용 또는 잘못된 작동으로 인하여 발생한 특별, 부수적, 징벌적, 간접적 또는 결과적인 손해에 대하여는 책임을 지지 않습니다. 상기 내용은 어떠한 구제 수단도 그 본질적인 목적을 달성하지 못한 경우에도 적용됩니다. 해당 법률이 묵시적 보증 기간의 제한 및 부수적 또는 결과적 손해의 배제 또는 제한을 허용하고 있지 아니한 경우 그러한 배제 또는 제한은 귀하께 적용되지 아니할 수 있습니다. 본 제한 보증서는 귀하께 특유한 권리를 부여하는 것으로, 귀하는 해당 법률에 따라 다른 권리를 가질 수 있습니다.

본 제한 보증서에 대하여 질의 사항이 있으시면, 귀하의 판매점이나 아래 기재된 Microsoft로 연락 주시기 바랍니다.

대한민국: 00368 440 0090(수신자 부담)

## Microsoft Xbox 전용 타이틀 고객 지원 서비스

Microsoft Game Studios가 직접 제작, 유통하는 Xbox 타이틀과 관련해 발생한 문제에 대해서는 아래의 서비스 센터로 문의하십시오.

Microsoft Xbox 타이틀 고객 지원 서비스 센터: 00368 440 0090  
(월-금 9:00~18:00, 토 9:00~12:00, 공휴일 지원/일요일 제외)

- 상기 고객 서비스 센터의 전화는 수신자 부담 전화입니다.
- 제품에 대한 검사, 교환 등에는 다소 시간이 걸릴 수도 있습니다.
- 소비자의 부주의로 미디어에 손상이 생긴 경우는 A/S 대상에서 제외됩니다.
- Microsoft가 지정한 정상적인 유통방식을 따르지 않은 제품은 A/S 대상에서 제외됩니다.

URL 및 다른 인터넷 웹 사이트 참조를 포함한 이 설명서의 내용은 예고 없이 변경될 수 있습니다. 다른 설명이 없는 한, 용례에 사용된 회사, 기관, 제품, 도메인 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소 및 이벤트 등은 실제 데이터가 아닙니다. 어떠한 실제 회사, 기관, 제품, 도메인 이름, 전자 메일 주소, 로고, 사람, 장소 또는 이벤트와도 연관시킬 의도가 없으며 그렇게 유추해서도 안 됩니다. 사용자는 해당 저작권을 준수해야 합니다. 저작권에서의 권리와는 별도로, 이 설명서의 어떠한 부분도 Microsoft의 명시적인 서면 승인 없이는 어떠한 형식이나 수단(전기적, 기계적, 복사기에 의한 복사, 디스크 복사 또는 다른 방법) 또는 목적으로도 복제되거나, 검색 시스템에 저장 또는 도입되거나, 전송될 수 없습니다.

Microsoft가 이 설명서 본안에 관련된 특허권, 상표권, 저작권 또는 기타 지적 재산권 등을 보유할 수도 있습니다. 서면 사용권 계약에 따라 Microsoft로부터 귀하에게 명시적으로 제공된 권리 이외에, 이 설명서의 제공은 귀하에게 이러한 특허권, 상표권, 저작권 또는 기타 지적 재산권 등에 대한 어떠한 사용권도 허여하지 않습니다. 여기에 인용된 실제 회사와 제품 이름은 해당 소유자의 상표일 수 있습니다. 무단 복제, 리버스 엔지니어링, 전송, 공공 장소에서의 상영, 대여, 유류 상영 또는 복사 방식을 회피하는 행위는 엄격히 금지되어 있습니다.

© & © 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft, Microsoft Game Studios 로고, Xbox, Xbox 로고, Rare, Rare 로고 및 Grabbed by the Ghoulies는 미국, 대한민국 및/또는 기타 국가에서의 Microsoft Corporation 또는 Rare Limited 등록 상표 또는 상표입니다. Rare Limited는 Microsoft Corporation의 자회사입니다.

Manufactured under license from Dolby Laboratories.

**BINK** Uses Bink Video. © Copyright 1997-2003 by RAD Game Tools, Inc.  
**VIDEO**